

## DUM č. 15 v sadě

### 23. Inf-13 Bitmapová práce s fotografiemi

Autor: Robert Havlásek

Datum: 14.06.2014

Ročník: 2B, 2A

Anotace DUMu: Corel PSP Photo X2 - mikroretuše pomocí klonování do jiné vrstvy, odstranění škrábanců

Zdroj obrázků: rodinné foto autora (Robert Havlásek)

Materiály jsou určeny pro bezplatné používání pro potřeby výuky a vzdělávání na všech typech škol a školských zařízení. Jakékoliv další využití podléhá autorskému zákonu.




INVESTICE DO ROZVOJE VZDĚLÁVÁNÍ

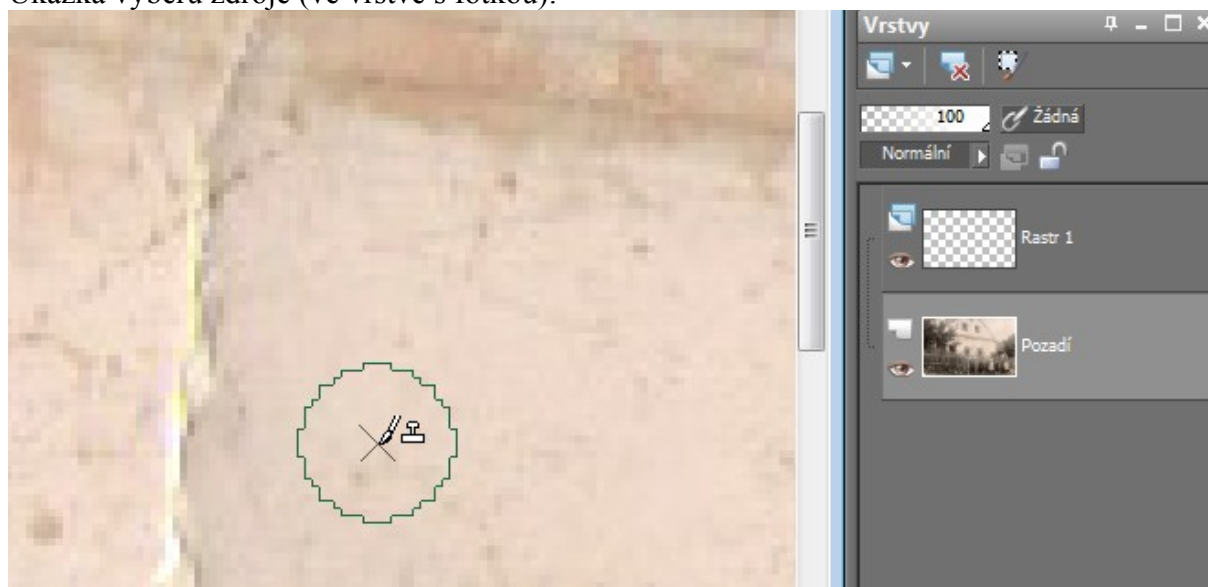
## Corel PSP Photo X2 - mikroretuše pomocí klonování do jiné vrstvy, odstranění škrábanců

Spojením techniky klonování z DUMu č. 13 a techniky používání vrstev z DUMu č. 14 lze provádět klonovací mikroretuše bez zásahu do původní fotografie.

Postup je jednoduchý:

1. Nad zadanou fotografií vyrobíme prázdnou vrstvu.
2. Zvolíme nástroj  Klonovat, zapneme u něj Zarovnaný režim.
3. Klikneme do vrstvy s fotkou a v ní označíme zdroj (odkud budeme brát přepisující data).
4. Klikneme do prázdné vrstvy a v ní kreslíme do cíle (místa, kam se mají data přepsat).
5. Vhodnější je přitom přepsat víc dat (vždycky je lze např. zneviditelnit vrstvou masky), horší případ je, že některá škaredá místa nepřepíšeme a musíme se k nim poté znovuaplikací klonovacího nástroje vracet.

Ukázka výběru zdroje (ve vrstvě s fotkou):

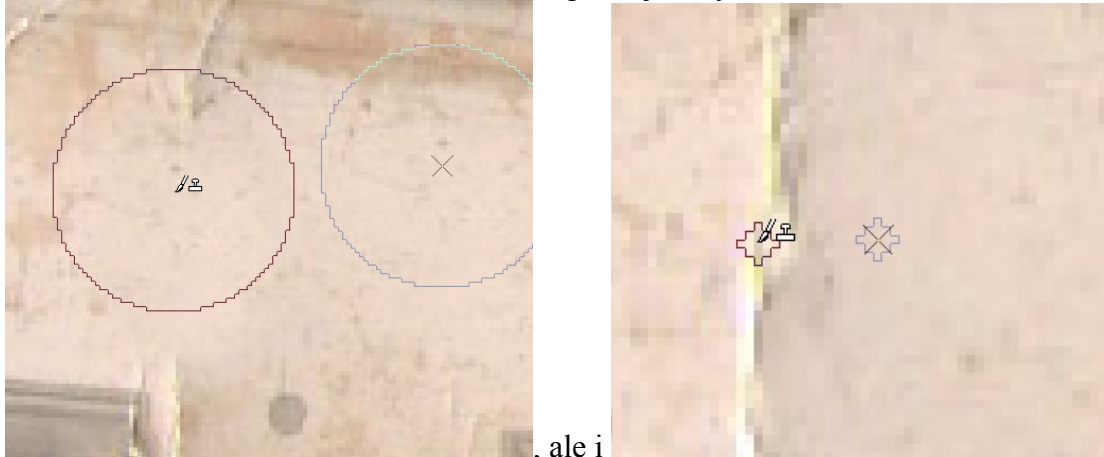


Ukázka klonování do cíle (v prázdné vrstvě):



Zásady pro kvalitní retušování honovacím nástrojem (obvykle je studentům předvádím spíš jako chyby, které mohou vzniknout, klonují-li špatně):

- Vhodná velikost klonovacího nástroje (abychom nemuseli složitě „vymalovávat“, ale abychom ani neklonovali zbytečně okolí). Špatně je tedy:



- Klonujeme ze zdroje s podobnou barvou (pozor na přechody, které v okolí mohou být). Špatně je tedy:



(zdroj moc tmavý, vytváří šmouhu)

- Klonujeme ze zdroje, který je kolmo na směr klonování a není blíž než šířka klonovacího nástroje (aby nám nevznikali duplikáty). Špatně je tedy:



(původní výraznější tečka se dvakrát zduplikovala)

- Máme-li naklonovat kus nějaké linky (zde římsy, jinak třeba horizontu, hrany střechy, kolejí, elektrických drátů, ...), je nutné vzít zdroj a cíl přesně na 1 pixel v dané lince, aby nevznikl zlom. Špatně tedy je:



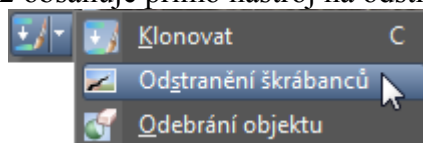
*Praktický úkol: Odstraňte dva svislé škrábance ze 100 let staré fotografie. Okraje ani levý dolní roh řešit nemusíte. Těž tmavší hnědé nečistoty netřeba retušovat.*



*Poznámka: Nepříjemné jsou pasáže s lačkami v plotu a s okny. Těž římsy je třeba věnovat pozornost, aby v ní nebyl zlom. Naopak tráva, cesta a fasáda domu obvykle studentům nedělají potíže.*

## Jednoúčelový nástroj pro odstranění škrábanců

Corel Paint Shop Pro Photo X2 obsahuje přímo nástroj na odstranění škrábanců, a to v menu





Má však minimum předvoleb:

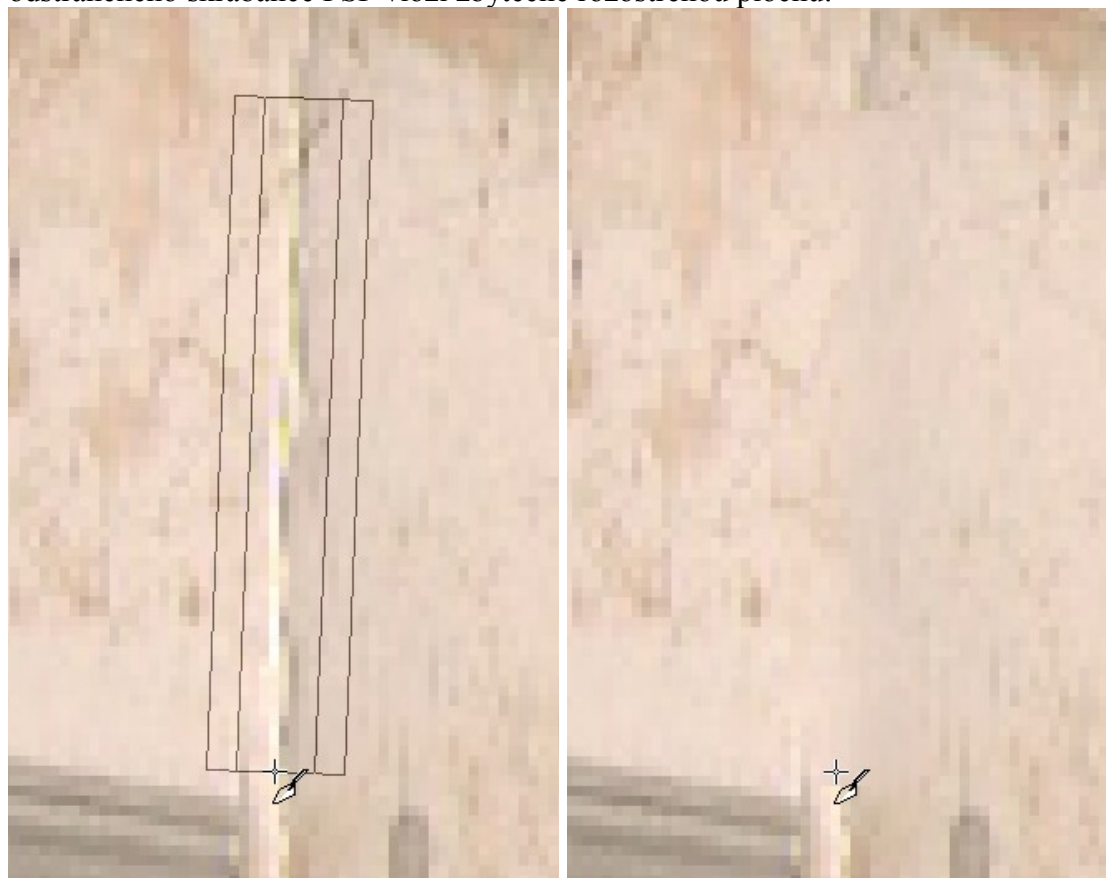


– v podstatě jen šířka nástroje a možnost zalomení rohů.

Navíc jej nelze použít k retušování do jiné vrstvy – data z původního obrázku se tak vždy přepisují, podobně jako všechny mikroretuše zmiňované v DUMech 11 a 12. To je docela škoda, vývojáři PSP mohli i u těchto základních retušovacích nástrojů přidat možnost retuše do nové vrstvy.

*Poznámka: Pokud bychom chtěli původní obrázek zachovat, musíme vrstvu zduplikovat, škrábance retušovat ve vrstvě nové a poté použít vrstvu masky, viz DUM č. 14., str. 4 dole.*

Pokud jsme na začátku DUMu č. 12 u nástroje  Oprava skvrnek byli příjemně překvapeni skvělou rozpoznávací technikou okolí skvrnky, zde u nástroje  Odstranění škrábanců jde spíše o zklamání – rozpoznávání pásů okolí funguje špatně, mnohdy se šmouhami, místo odstraněného škrábance PSP vloží zbytečně rozostřenou plochu:



Studentům nástroj Odstranění škrábanců obvykle předvádím jen formou ukázky na dataprojektoru – s doporučením, ať škrábance odklonovávají ručně. Lidskou zkušenost a rozhodnutí, co je vlastně na fotce vhodné místo škrábance mít, zde nelze zastoupit umělou inteligencí...